

Manuel d'utilisation

GENIUS FLASH MCQUEEN





Imprimé en Chine
91-002569-002㊋

Chers parents,

Chez ***VTech****®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Toute la technologie et le sens de la pédagogie ***VTech****® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

Chez ***VTech****®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe ***VTech***

Pour en savoir plus : ***www.vtech-jouets.com***

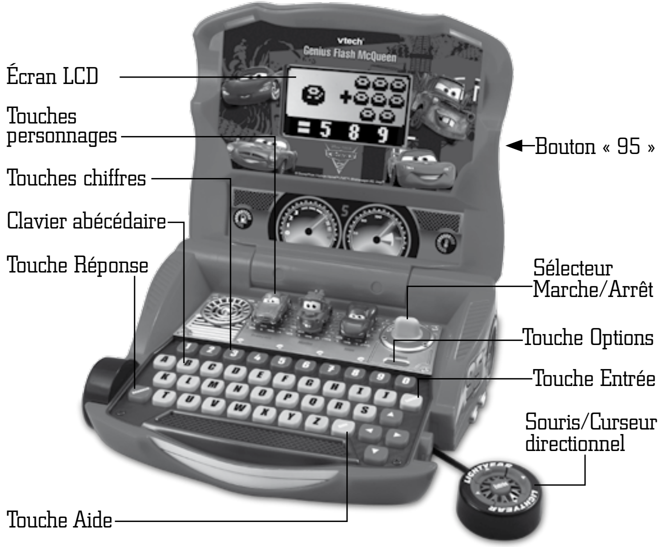
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Flash McQueen** de **VTech**®. Félicitations !

Genius Flash McQueen est un mini-ordinateur éducatif qui contient 30 activités pour découvrir les lettres, les mots, les chiffres, la logique et bien plus encore !

Genius Flash McQueen rend l'apprentissage vraiment interactif et amusant grâce à ses graphismes attrayants, ses effets sonores rigolos, son clavier abécédaire simple d'utilisation, sa souris en forme de roue et ses touches d'accès à l'effigie des personnages du film.

Rejoins vite Flash, Martin, Finn, Holley et tous tes amis de Cars pour remporter le Grand Prix Mondial !



Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

CONTENU DE LA BOÎTE

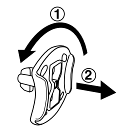
- **Genius Flash McQueen** de **VTech**®
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



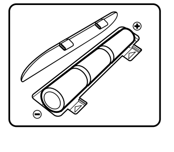
1. Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

Genius Flash McQueen fonctionne avec 3 piles LR6/AA.

1.1. INSTALLATION DES PILES

Afin de ne pas endommager **Genius Flash McQueen**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Flash McQueen** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

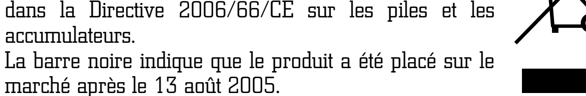
Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
  Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



  La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
  Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr
  Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

Pour allumer **Genius Flash McQueen**, tourne le sélecteur **Marche**/**Arrêt** sur « Marche ». Pour l'éteindre, tourne le sélecteur sur « Arrêt ». Si l'ordinateur s'est éteint automatiquement alors que le sélecteur est toujours sur « Marche », il faudra d'abord revenir en position « Arrêt » avant de le rallumer.

Après une petite animation, le menu des activités apparaîtra. Utilise les touches flèches droite et gauche pour choisir une activité et appuie sur Entrée pour valider ton choix.

- Ou tape directement le numéro de l'activité sur le clavier, puis appuie sur Entrée pour confirmer.
- Tu peux également appuyer sur les touches Personnages pour accéder directement à une catégorie (voir le point 3.7. « touches Personnages » pour en savoir plus).

Utilise les touches flèches droite et gauche pour faire défiler les activités et appuie sur Entrée pour en choisir une.

3. COMMANDES

3.1. TOUCHE OPTIONS Options

Appuie sur cette touche pour régler le contraste, le volume sonore ou pour activer ou désactiver la musique. Il y a cinq niveaux d'ajustement. Utilise la souris pour sélectionner ce que tu veux modifier, puis appuie sur la touche flèche gauche pour diminuer le volume ou le contraste, et sur la touche flèche droite pour augmenter le volume ou le contraste.

3.2. SOURIS/CURSEUR DIRECTIONNEL



Cette souris/curseur possède quatre touches directionnelles et un bouton Entrée au milieu. Elle sert à faire des choix et à répondre aux questions. Elle a les mêmes fonctions que les touches flèches et la touche Entrée du clavier.

3.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie de la batterie, **Genius Flash McQueen** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Il peut être redémarré en replaçant le sélecteur **Marche**/**Arrêt** sur la position « Marche ».

Genius Flash McQueen s'éteint également automatiquement lorsque les piles sont faibles. Une icône de mise en garde apparaît alors à l'écran pour indiquer de changer les piles.

3.4. CLAVIER ABÉCÉDAIRE





T U V W X Y Z

Appuie sur les touches lettres du clavier pour entendre leur prononciation ou pour répondre à certaines questions.

3.5. TOUCHES CHIFFRES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Appuie sur les touches chiffres du clavier pour apprendre leur prononciation ou pour répondre à certaines questions.

3.6. TOUCHES FLÈCHES

Appuie sur les touches flèches pour choisir une activité ou pour répondre à certaines questions.

3.7. TOUCHES PERSONNAGES

Appuie sur un des trois personnages pour accéder directement aux trois catégories suivantes :

Finn – Français

Martin – Maths

Holley – Logique et jeux

Il y a plusieurs activités par catégorie.

3.8. TOUCHE AIDE

Aide

Appuie sur la touche Aide pour répéter la question ou les consignes ou pour obtenir de l'aide sur certaines activités.

3.9. TOUCHE RÉPONSE

Réponse

Appuie sur cette touche pour obtenir la bonne réponse, dans la plupart des activités.

3.10. TOUCHE ENTRÉE

Appuie sur la touche Entrée pour confirmer ton choix.

3.11. BOUTON "95"

Appuie sur le bouton « 95 » pour entendre des phrases et des effets sonores amusants et pour allumer les phares de Flash. Les phares de Flash s'allument également au démarrage et à l'arrêt de l'ordinateur, ou quand on donne une bonne ou une mauvaise réponse.

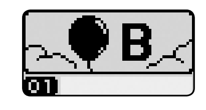
4. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Genius Flash McQueen propose 30 activités, réparties en trois catégories.

Catégorie 1 : Français

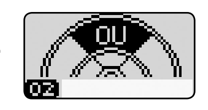
01. Le son des lettres

Apprends la prononciation des lettres et enrichis ton vocabulaire. Appuie sur une lettre du clavier pour entendre sa prononciation et découvrir un mot qui commence par cette lettre.



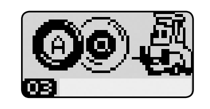
02. Le son des mots

Choisis une association de lettres sur la roulette pour entendre le son qu'elles forment et voir un exemple de mot dans lequel elles sont utilisées.



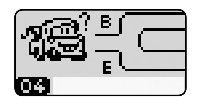
03. Les bons pneus

Découvre les lettres majuscules et minuscules. Choisis une lettre pour la voir en majuscule et en minuscule.



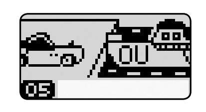
04. Le bon chemin

Martin s'est perdu ! Aide-le à rentrer chez lui en lui indiquant les panneaux avec les bonnes lettres. Utilise la souris ou les touches lettres pour répondre.



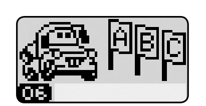
05. Attrape-sons

Finn a rendez-vous à bord d'un bateau secret. Malheureusement, il y a deux bateaux au port. Aide-le à trouver celui avec la bonne combinaison de lettres. Utilise la souris pour répondre.



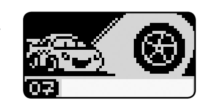
06. Le garage à mots

Martin doit trouver les bonnes lettres pour réaliser des banderoles pour le Grand Prix. Utilise la souris ou les touches lettres pour répondre.



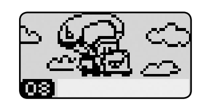
07. L'objet trouvé

Flash McQueen teste ses nouveaux phares en essayant d'identifier des objets dans le noir. Trouve l'objet qui commence par le bon son. Utilise la souris pour répondre.



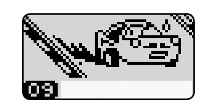
08. Atterrissage réussi !

Aide Martin à atterrir à côté de Flash en choisissant la lettre majuscule qui correspond à la lettre minuscule de son parachute. Utilise la souris ou les touches lettres pour répondre.



09. Les lettres échappées

Finn est pourchassé par une autre voiture et il n'arrive pas à la semer ! Tape les lettres des mots le plus rapidement possible pour lui permettre de s'échapper.



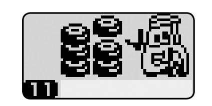
10. La lettre clé

Aide l'équipe de Flash McQueen à choisir les bons outils. Trouve la clé à molette qui contient la lettre manquante du mot parmi trois propositions. Utilise la souris ou les touches lettres pour répondre.



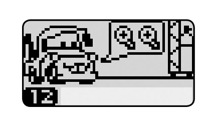
Catégorie 2 : Maths

11. Calcul de pneus



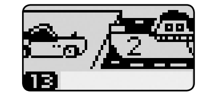
Appuie sur un chiffre pour entendre sa prononciation puis compte le nombre correspondant de pneus avec Guido.

12. Les pièces de rechange



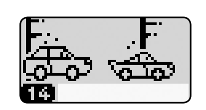
Flash McQueen s'apprête à courir sa dernière course du Grand Prix, Martin doit donc se tenir prêt dans les stands avec des pièces de rechange. Aide Martin à compter le nombre de pièces de rechange dont il aura besoin. Utilise la souris ou les touches chiffres pour répondre.

13. Attrape-chiffres



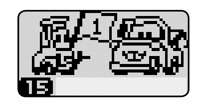
Finn a rendez-vous à bord d'un bateau secret. Malheureusement, il y a deux bateaux au port. Aide-le à trouver celui avec le bon chiffre. Utilise la souris ou les touches chiffres pour répondre.

14. Rapido'chiffres



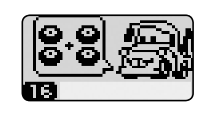
Finn est pourchassé par une autre voiture et il n'arrive pas à la semer ! Appuie sur les chiffres le plus rapidement possible pour lui permettre de s'échapper.

15. La bonne taille



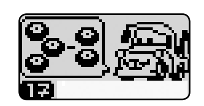
Aide Martin à choisir le plus grand ou le plus petit chiffre pour faire des banderoles pour le Grand Prix. Utilise la souris ou les touches chiffres pour répondre.

16. Les additions



Martin doit collecter des pneus, des bidons d'essence ou des pièces de rechange pour Flash. Deux groupes d'objets sont indiqués sur l'écran ; trouve le résultat de l'addition et choisis la bonne réponse. Utilise la souris ou les touches chiffres pour répondre.

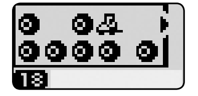
17. Les soustractions



Martin doit collecter des pneus, des bidons d'essence ou des pièces de rechange pour Flash. Deux groupes d'objets sont indiqués sur l'écran ; trouve le résultat de la soustraction et choisis la bonne réponse. Utilise la souris ou les touches chiffres pour répondre.

Catégorie 3 : Logique et jeux

18. La voie royale



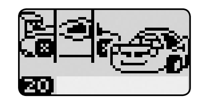
Des pneus bloquent la route ! Aide Guido à dégager la route pour que Flash puisse passer. Utilise la souris pour jouer.

19. Le bon véhicule



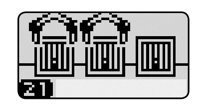
Une voiture va passer à l'arrière-plan ; trouve de qui il s'agit en choisissant parmi plusieurs options. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

20. Martin se déguise



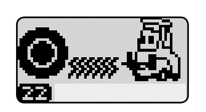
Finn équipe Martin d'un déguisement holographique high-tech qui peut le faire ressembler à n'importe quelle voiture. Trouve les trois parties qui composent le déguisement. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

21. Cache-cache



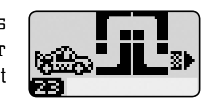
Finn cherche un agent ennemi qui se cache sur un derrick. L'agent ennemi va se cacher dans une des trois caisses ; à toi de le retrouver ! Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

22. La trace des pneus



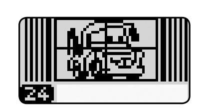
Il y a des traces de pneus suspectes sur la route... Retrouve à quels pneus ces traces correspondent. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

23. Autoguidage



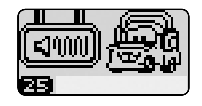
Aide Flash McQueen à régler son GPS. Tourne les morceaux du circuit dans le bon sens pour l'aider à atteindre la sortie. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

24. Les photos de Martin



Martin a fait une série de photos. Chaque image a ensuite été séparée en 4 parties ; à toi de les reconstituer en mettant chaque morceau à la bonne place. Choisis un morceau et appuie sur Entrée pour le sélectionner, puis choisis un autre morceau et appuie de nouveau sur Entrée pour échanger les deux morceaux. Répète cette opération jusqu'à ce que la photo soit identique à l'originale.

25. Contrôle du son



L'équipe de Flash McQueen a changé la radio de Flash. Aide Martin à vérifier si elle fonctionne correctement. Écoute bien la mélodie de départ puis retrouve-la parmi celles qui te seront proposées. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.

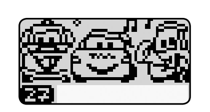
26. Jeu d'ombres

Finn peut se transformer en hydravion, en sous-marin ou en d'autres choses encore ! Trouve auquel de ses looks correspond chaque ombre. Utilise la souris pour jouer et appuie sur Entrée pour confirmer.



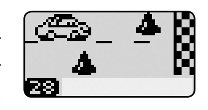
27. La pause musicale

Martin et Flash sont de grands amis et aiment jouer de la musique ensemble. Utilise la souris ou les touches chiffres pour sélectionner une mélodie, puis ajoutes-y des effets sonores en appuyant sur les touches chiffres.



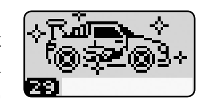
28. La leçon de conduite

Flash a appris à Holley de nouvelles techniques de course. Holley est en train de s'entraîner, mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin. Guide Holley pour l'aider à éviter ces obstacles en utilisant les touches haut et bas de la souris/curseur directionnel. Attention, tu n'as droit qu'à trois erreurs !



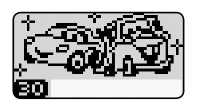
29. Atelier peinture

Quand une voiture de course veut changer de look, elle doit rendre visite à Ramone ! Tu peux transformer ta voiture en changeant ses roues, sa peinture, ses motifs et ses formes ! Utilise la souris pour faire les changements.



30. L'instant détente

Choisis un personnage pour voir de super animations avec Flash McQueen, Martin, Fillmore, Luigi, Guido, Holley et Finn.



5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius Flash McQueen**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius Flash McQueen** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Flash McQueen** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Genius Flash McQueen** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Si **Genius Flash McQueen** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

